

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-346218

(43)Date of publication of application : 03.12.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/12

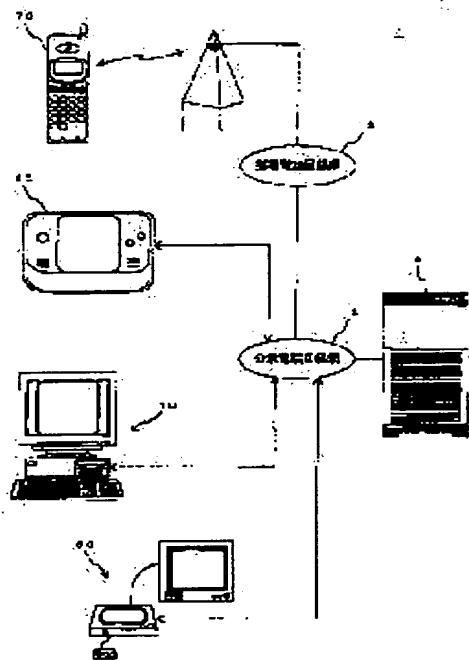
(21)Application number : 2001-161312

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 29.05.2001

(72)Inventor : OKADA KAZUO

(54) GAME CONTROL METHOD, STORAGE MEDIUM STORED WITH PROGRAM CAPABLE OF EXECUTING THE METHOD, AND SERVER



(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game control method which provides a creative game aiming at the ability improvement of an operation character owned by oneself in a game machine by sufficiently utilizing the advantage and disadvantage of a communication function and which realizes substantializing having improved the ability of the operation character in the game machine in another form in addition, and to provide a storage medium having a program which can be carried out by the method stored thereon and a server.

SOLUTION: The game control method realizes adding of the ability of the operation character anytime by using the game machine having a communication means for transmitting and receiving electronic data as communication information and making a display device display the operation character usable for game play within the game. On condition that character information corresponding to the addition of the ability of the operation character is displayed on the display device, electronic data including

information of urging imparting of a prize given the operation character added with ability by inputting by a game input means and character information is transmitted as communication information.

LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-346218

(P2002-346218A)

(43) 公開日 平成14年12月3日 (2002.12.3)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00
13/12

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00
13/12

テーマコード* (参考)

M 2 C 0 0 1
Z

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2001-161312(P2001-161312)

(22) 出願日 平成13年5月29日 (2001.5.29)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン
ティアビルA棟

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

Fターム(参考) 2C001 AA17 BA06 BB02 BB05 BB08

BC05 BD03 CA01 CB01 CB08

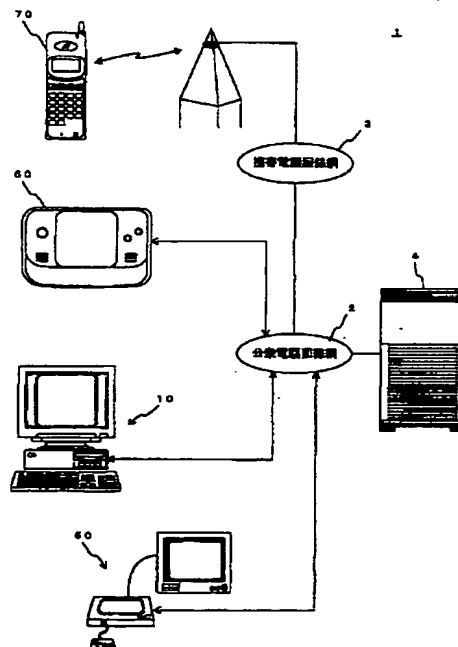
CC02 CC03 CC08

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びにサーバ

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、通信機能の長所及び短所を十分に生かし、ゲーム装置において自身の所有する操作キャラクタの能力向上を目指す創造性のあるゲームを提供し、また、ゲーム装置において操作キャラクタの能力を向上させたことを更に別の形で有体化させることを可能ならしめるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びにサーバを提供することを課題とする。

【解決手段】 電子データを通信情報として送受信する通信手段を有し、ゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクタを表示装置に表示させるゲーム装置を用いて、操作キャラクタの能力が随時追加されることを可能とするゲーム制御方法であって、操作キャラクタの能力の追加に応じた文字情報を表示装置に表示させたことを条件として、ゲーム入力手段の入力により能力が追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び文字情報を含む電子データを通信情報として送信せしめることを可能とすることを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 電子データを通信情報として送受信する通信手段を有し、ゲームプログラム及びゲーム入力手段による入力に基づいて制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクタを表示装置に表示させるゲーム装置を用いて、前記操作キャラクタの能力が随時追加されることを可能とするゲーム制御方法であって、前記操作キャラクタの能力の追加に応じた文字情報を前記表示装置に表示させたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力により前記能力が追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】 前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを送信したことを条件として、前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の情報を含む電子データを送信せしめることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】 電子データを通信情報として送受信する通信手段を有し、ゲームプログラム及びゲーム入力手段による入力に基づいて制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタを表示装置に表示させるゲーム装置を用いて、前記操作キャラクタの能力が随時追加されることを可能とするゲーム制御方法であって、前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とし、前記操作キャラクタの能力のトレードが行われたことに応じた文字情報を前記表示装置に表示させたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力に基づき前記能力のトレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 4】 前記トレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを送信したことを条件として、前記トレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の情報を含む電子データを受信せしめることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 5】 ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、ゲームの結果に応じて前記操作キャラクタの能力が追加

されたことに応じた文字情報を表示させたことを条件として、前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 6】 ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードが行われたことに応じた文字情報を表示させたことを条件として、前記能力のトレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 7】 電子データを通信情報として送受信する通信手段を有するサーバであって、

ゲームの進行に応じて、ゲーム内におけるゲームプレー使用可能な操作キャラクタの能力が追加され、かつ当該操作キャラクタの能力の追加に応じて文字情報が表示されたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力により前記能力が追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として受信せしめ、前記能力が追加された操作キャラクタの付された賞品を含む電子データを送信せしめることを可能とすることを特徴とするサーバ。

【請求項 8】 受信した文字情報が所定の文字情報と一致したときに、前記賞品を含む電子データを送信せしめることを特徴とする請求項 7 に記載のサーバ。

【請求項 9】 前記送信せしめる電子データは、前記操作キャラクタ及びその能力を示す画像データであることを特徴とする請求項 7 又は請求項 8 に記載のサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びにサーバに関する。

【0002】

【従来の技術】従来、プレーヤにおけるゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクタを成長させ、成長させたキャラクタ同士を対戦させた結果に基づいての優劣の不可価値をゲームプレーヤに提示するようなゲーム制御方法としては、特開平 11-207033 号にあるように、第 1 のゲーム装置でキャラクタの育成などを行った結果のバックアップデータを利用して、前記第 1

10

20

30

40

50

のゲーム装置よりも処理能力の優れた他の種類の第2のゲーム装置により対戦ゲームを楽しむといった、異機種のゲーム装置間でのバックアップデータを利用したものが知られている。

【0003】この中で有名なものは、「ポケットモンスター」(ソフト製品名)であり、このものでは、携帯ゲーム機「GAME BOY」(製品名)で上記ソフトを使用して複数のモンスターキャラクターを捕獲、且つ能力育成を行い、家庭用ゲーム装置「NINTENDO 64」(製品名)で他のソフトにより他のゲームプレイヤーの捕獲、且つ育成したモンスターキャラクターとによる対戦ゲームを行なうようにして楽しむものである。そして、上記ゲーム制御方法では、捕獲、且つ育成したモンスターキャラクターを他のゲームプレイヤーのモンスターキャラクターとトレードするといった遊びも行なえるようになっていく。

【0004】上述したようなゲーム制御方法に基づきゲーム内で育成され対戦する操作キャラクターは、電子ゲームではないが、トレーディングカードゲームにおいて、対戦用のキャラクターとしてカードの表面に描かれ印刷されている場合がある。トレーディングカードゲームの例としては、「マジックギャザリン」「遊戯王」などが近年ブームになっている。このようなトレーディングカードゲームでは、カードゲームでの対戦を行ないその対戦結果に応じてトレーディングカードをトレードして遊ぶものである。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】このようなトレーディングカードゲームにおいては、実際にカード等のトレードが行なわれるものの、カード自体は印刷されたものであるから、上述したようなゲーム装置により電子データを用いて操作キャラクターを育成し能力を向上させることはできず、当然そのカード自体が成長するようなことを行うことができない。すなわち、カード自体にはモンスターキャラクターの絵と、そのキャラクターの生命値や攻撃力や特殊な属性などが明記されているが、これらの「生命値や攻撃力や特殊な属性」などの対戦に使用される能力データについては、対戦結果が反映されることなく変化させることができない。そして、変化させることができないだけでなく、あるカードのモンスターキャラクターのある特定の能力データを奪うなどのトレードも行なうことができない。

【0006】このような相手の能力を奪うといった演出は、映画やSF小説にあるように、面白い演出であり、このような演出を対戦ゲームに係わるトレードゲームに導入することは趣向性の向上に繋がるのが明らかである。また、ゲーム装置では成長させ能力を向上させることができたはずの操作キャラクターが、トレードカードゲームの世界では相も変わらず同じ能力のままであり、プレイヤーがカードの表紙に描かれるキャラクターを見ただけ

でその能力が分かってしまうといった遊技におけるマンネリ化が生じやすく、継続して興味を持たせることが困難である。

【0007】本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、通信機能の長所及び短所を十分に生かし、ゲーム装置において自身の所有する操作キャラクターの能力向上を目指す創造性のあるゲームを提供し、また、ゲーム装置において操作キャラクターの能力を向上させたことを更に別の形で有体化させることを可能ならしめるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びにサーバを提供する。

【0008】

【課題を解決するための手段】上述した如き課題を解決し上記目的を達成するために、本発明者は鋭意研究を重ねた結果、家庭用ゲーム装置や携帯電話機などゲームを行うことが可能な様々な電子機器において、ゲームプログラムの進行及びプレイヤーの操作により対戦ゲームなどを操作キャラクターに行わせた結果、操作キャラクターの能力の追加が行われパスワードなどの文字情報を表示装置などに表示させたことを条件として、プレイヤーの入力などに応じてこの能力が追加された操作キャラクターの描かれたカードなどの賞品が提供されることを希望する旨を、例えばインターネットなどの通信回線を用いて、賞品の提供を管理するサイトなどにアクセスして上記文字情報とともに送信させることにより、例えば、能力の異なる同じ姿の操作キャラクターが印刷されたカードをプレイヤーに提供させるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びにサーバを見出した。

【0009】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0010】(1)の発明は、電子データを通信情報として送受信する通信手段を有し、ゲームプログラム及びゲーム入力手段による入力に基づいて制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクターを表示装置に表示させるゲーム装置を用いて、前記操作キャラクターの能力が随時追加されることを可能とするゲーム制御方法であって、前記操作キャラクターの能力の追加に応じた文字情報を前記表示装置に表示させたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力により前記能力が追加された操作キャラクターの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とすることを特徴とする。

【0011】(1)の発明によれば、ゲームを行い操作キャラクターの能力を追加させたことにより賞品付与の条件とされる文字情報を表示させるので、文字情報と賞品付与を促す情報を含む電子データの送信により、能力が追加された操作キャラクターの付された賞品が付与される

のではないかという期待感を与えることが可能となり得る。

【0012】(2)の発明は、(1)の発明に記載のゲーム制御方法であって、前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを送信したことを条件として、前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の情報を含む電子データを受信せしめることを特徴とする。

【0013】(2)の発明によれば、ゲームプレーで能力の追加された操作キャラクタの付された賞品が電子データの受信という形で実際に付与されるので、遊技者はさらに能力の追加された操作キャラクタの付された賞品を得ようと、ゲーム内において操作キャラクタの能力を追加させるべくより熱意を持ってプレーするようになる。

【0014】(3)の発明は、電子データを通信情報として送受信する通信手段を有し、ゲームプログラム及びゲーム入力手段による入力に基づいて制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタを表示装置に表示させるゲーム装置を用いて、前記操作キャラクタの能力が随時追加されることを可能とするゲーム制御方法であって、前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とし、前記操作キャラクタの能力のトレードが行われたことに応じた文字情報を前記表示装置に表示させたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力に基づき前記能力のトレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とすることを特徴とする。

【0015】(3)の発明によれば、対戦ゲームを行い操作キャラクタの能力をトレードさせたことにより賞品付与の条件とされる文字情報を表示させるので、文字情報と賞品付与を促す情報を含む電子データの送信により、能力がトレードされた操作キャラクタの付された賞品が付与されるのではないかという期待感を与えることが可能となり得る。

【0016】(4)の発明は、(3)の発明に記載のゲーム制御方法であって、前記トレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを送信したことを条件として、前記トレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の情報を含む電子データを受信せしめることを特徴とする。

【0017】(4)の発明によれば、対戦ゲームで能力のトレードされた操作キャラクタの付された賞品が電子データの受信という形で実際に付与されるので、遊技者はさらに対戦ゲームにおいて能力のトレードされた操作

キャラクタの付された賞品を得ようと、対戦ゲームにおいて操作キャラクタの能力をトレードさせるべくより熱意を持ってプレーするようになる。

【0018】(5)の発明は、ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内でのゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、ゲームの結果に応じて前記操作キャラクタの能力が追加されたことに応じた文字情報を表示させたことを条件として、前記能力の追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体である。

【0019】(5)の発明によれば、上記(1)の発明と同様の効果を奏するものである。

【0020】(6)の発明は、ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードが行われたことに応じた文字情報を表示させたことを条件として、前記能力のトレードが行われた操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として送信せしめることを可能とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体である。

【0021】(6)の発明によれば、上記(3)の発明と同様の効果を奏するものである。

【0022】(7)の発明は、電子データを通信情報として送受信する通信手段を有するサーバであって、ゲームの進行に応じて、ゲーム内におけるゲームプレー使用可能な操作キャラクタの能力が追加され、かつ当該操作キャラクタの能力の追加に応じて文字情報が表示されたことを条件として、前記ゲーム入力手段の入力により前記能力が追加された操作キャラクタの付された賞品の付与を促す情報及び前記文字情報を含む電子データを前記通信情報として受信せしめ、前記能力が追加された操作キャラクタの付された賞品を含む電子データを送信せしめることを可能とすることを特徴とする。

【0023】(7)の発明によれば、ゲームプレーで能力の追加された操作キャラクタの付された賞品を電子データの受信という形で実際に付与するので、遊技者に対して、さらに能力の追加された操作キャラクタの付された賞品を得ようと、ゲーム内において操作キャラクタの

10

20

30

40

50

能力を追加させるべくより熱意を持ってプレーするようにさせることが可能となる。

【0024】(8)の発明は、(7)の発明に記載のサーバであって、受信した文字情報が所定の文字情報と一致したときに、前記賞品を含む電子データを送信せしめることを特徴とする請求項6記載のサーバ。

【0025】(8)の発明によれば、受信した文字情報が所定の文字情報と一致したときのみに電子データを送信するので、送信する相手先を確実に特定することができ、通信における短所を解消することができる。

【0026】(9)の発明は、(7)又は(8)の発明に記載のサーバであって、前記送信せしめる電子データは、前記操作キャラクタ及びその能力を示す画像データであることを特徴とする。

【0027】(9)の発明によれば、受信した文字情報が所定の文字情報と一致したときのみに、電子データを送信するので、送信するゲーム装置を確実に特定することができ、通信における短所を解消することができる。

【0028】[用語の定義等]

「賞品」例えば、トレーディングカードとして用いることが可能なキャラクタの容姿を示す画像データ及びその様々な能力値等に関する電子データや、ゲームに登場するキャラクタの声が記録された音声データ等の物品に化体しないもののみに限られず、品物等の具現化された物品も含む概念である。

【0029】「文字情報」例えば、パスワードを構成する文字データであり、上述したように操作キャラクタの能力の追加やトレードなどを契機に遊技者に対して表示装置などを用いてはじめて表示させるものである。

【0030】本発明における文字情報の表示は、操作キャラクタの能力の追加やトレードが行われた後に、ゲームプログラムの進行に沿って自動的に、又はプレーヤの操作手段などの操作に応じて行われる。その後の上記賞品の付与を促す情報及び文字情報の送信については、プレーヤの操作手段などの操作に応じて行われる。

【0031】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るゲーム制御方法を実行するゲーム装置、ゲーム制御方法をゲーム装置に実行させる記憶媒体、並びにサーバ機に好適な実施形態について、図を参照しながら説明する。

【0032】図1は本発明に係るパーソナルコンピュータ10、ゲーム専用装置50、携帯型ゲーム装置60及び携帯電話70(以下、ゲーム装置10、50、60又は70と称する)を有するゲームシステム1の構成を示すブロック図である。この図1に示すゲームシステム1において、公衆電話回線網2には、パーソナルコンピュータ10、ゲーム専用装置50、又は携帯型ゲーム装置60が接続され、各ゲーム装置10、50又は60は公衆電話回線網2を介してサーバ4に接続することによりサーバ4から種々の情報を受け取ることができるように

なされている。

【0033】また、携帯電話70は、ベースステーション5を介して携帯電話回線網3に接続することができ、さらに公衆電話回線網2を介してサーバ4にアクセスすることができるようになされている。

【0034】上述したサーバ4は、各ゲーム装置10、50、60及び70のアドレスを管理するようになされており、サーバ4は、各ゲーム装置10、50、60及び70から送信される種々の情報、例えばパスワード等の情報を識別することができるのである。

【0035】図2はゲーム装置10、50、60又は70のハードウェア構成を示すブロック図である。

【0036】尚、パーソナルコンピュータ10の場合においては、CD-ROM(Compact Disc-Read Only Memory)(図示せず)に記憶されているゲームプログラムをCD-ROMドライブ35を駆動することにより適宜読み出して実行する。また、ゲーム専用装置50、携帯型ゲーム装置60又は携帯電話70の場合においては、CD-ROMドライブ35及びドライブインタフェース23(以下、ドライブI/Fと称する)は、設けられておらず、ROM(Random Access Memory)14、RAM(Random Access Memory)16又は不揮発性RAM18に記憶されているゲームプログラムを適宜読み出して実行するものとする。

【0037】尚、上述したCD-ROMや、ROM14、RAM16又は不揮発性RAM18に記憶されるゲームプログラムには、後述する図6に示すゲーム進行処理のサブルーチンが含まれる。

【0038】この図2に示すゲーム装置10、50、60又は70において、バスライン30には制御手段(Central Processing Unit)12、ROM14、RAM16及び不揮発性RAM18が接続されており、制御手段12はROM14、RAM16又は不揮発性RAM18に格納されたプログラムにしたがって各部を制御する。

【0039】また、バスライン30には入力インターフェース22を介してキーボード32、マウス33及びゲームコントローラ34が接続され、さらにドライブインタフェース23、表示回路24、サウンド処理回路25、公衆電話回線網2との間で情報の授受を行う通信インターフェース21が接続されている。

【0040】更に、バスライン30には、ゲームの実行時間を計測するためのタイマー20も接続されている。タイマーを起動するための信号が制御手段12から発せられたときには、タイマー20は、タイマー値を初期化してタイマー値を計数し始める。また、タイマーを停止するための信号が制御手段12から発せられたときには、タイマー20は、タイマー値の計数を停止し、そのときのタイマー値をバスライン30に供給する。

【0041】ドライブインタフェース23を介してバスライン30に接続されているCD-ROMドライブ3

5はCD-ROMからゲームプログラムを読み出して制御手段12に供給できるようになっている。

【0042】尚、以下においては、ゲーム装置10、50、60又は70は、予め起動されており、上述した制御手段66において用いられる変数は所定の値に初期化され、ゲーム装置10、50、60又は70は定常動作しているものとする。

【0043】次に、本実施形態に係るゲーム装置を用いて、対戦ゲームを行い操作キャラクタをトレードするゲームの詳細について説明する。

【0044】図3に示すのは、ゲーム装置60の詳細なハード構成を示すハードブロック図である。

【0045】ゲーム装置60は、制御手段12と、当該制御手段に接続された十字スイッチ34A及び一対のボタンスイッチ34Bとからなるゲーム入力手段30と、表示装置41に対して当該制御手段で生成されたゲーム映像情報を基に映像を生成し送信する表示回路24と、ゲーム装置60に対して着脱自在に設けられる外部記憶媒体としてのメモリゲームカートリッジ6と、他のゲーム装置60と電子データの送受信を行なう通信I/F21とを主たる構成としている。

【0046】前記カートリッジ6には、1つの半導体メモリとしてのフラッシュメモリが内蔵されており、この半導体メモリのメモリ領域をソフト的に書換付加とした領域をゲームプログラムROM6AとキャラクタROM6Bとして使用するとともに、書換可能な領域にキャラクタの能力データ等を更新記憶可能に構成したバックアップメモリ6Cとして使用している。以下に詳述するキャラクタの能力トレードは、この書換可能なバックアップメモリを使用して行なわれるものである。

【0047】このゲーム装置60では、当該ゲーム装置60に電子データの送受信が可能なように内部のメモリと接続されたカートリッジ内のゲームプログラムに基づいて単独でのゲームプレーが行なうことが可能である。

【0048】この実施の形態では、宝探しゲームを行なういくつかのキャラクタの能力を増やすようなゲームが行なうことが可能となっている。すなわち、通信I/F21を介して複数のゲームプレーヤの各々が操作可能な複数のゲーム装置60・・・60が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成したゲームシステムによって、同一内容のゲームプログラム6Bに基づいてゲームが進行し、当該ゲームが前記操作キャラクタの前記ゲーム装置1のゲーム入力手段3のゲーム入力による同一ゲームエリア内での移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内に配置された宝探しを競って行うものである。

【0049】そして、操作キャラクタの位置情報を前記ゲーム装置60・・・60間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内での前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲ

ーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一対の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一対の操作キャラクタ間での能力トレードが行われるものである。

【0050】また、図4に示すように、前記制御手段12は、前記ゲームプログラムに及びゲーム入力手段3によるゲーム入力とによって前記表示装置41のゲーム映像情報を生成し、このゲーム映像情報に基づき表示回路24がカラーパレット24Aを用いて色づけ処理を行ない表示させるゲーム制御手段12Aを具備している。

【0051】そして、ゲーム制御手段12Aによるゲーム結果において、操作キャラクタが能力変化参照テーブル12Cで予め定められた所定の条件をクリアすると、その操作キャラクタの能力データとしてバックアップメモリに記憶された能力データを随時更新するように能力変化手段12Bが制御するようにしている。

【0052】また、能力変化を行なう度に、乱数テーブル12Dを使用した抽選が行なわれ抽選の結果が容姿変化となった場合には、容姿変化テーブル12Eを参照して、そのテーブル上で定められた順序で図5、図6に示すように容姿変化の制御を容姿変化手段12Fが行なうようにしている。

【0053】このように、この実施の形態では、複数のキャラクタA～Dが登場するように構成しており、夫々のキャラクタごとに容姿の変化のパターンや段階数が異なるようになっている。但し、能力が増える度に容姿が変化するようになるのであるが、この容姿変化は抽選によって選択されるから、容姿が変化しているからといって、そのキャラクタが強いキャラクタであるかは必ずしも明らかでない。つまり、容姿的に弱いものであっても、前記抽選で容姿変化の回数が少なく成長したキャラクタであるときには、能力的には強いキャラクタであるかもしれない。

【0054】上記ゲームプログラムに基づいて単体のゲーム装置60で行なわれるゲームでは、宝を探し出すたびに能力の数が増える可能性を持たせている。つまり、透視術の巻物を見つければ、その見つけたことを契機にして、能力変化手段12Bが能力変化参照テーブル12Cに基づいて透視の術の能力が使用できるようにバックアップメモリ6Aの能力テーブルを更新し、次の対戦ゲームで当該透視の術としての能力が使用可能にするといった制御を行なう。

【0055】このような単独ゲームを行なうことにより、キャラクタA～Dの夫々のキャラクタが宝探しゲームのゲーム結果に応じて能力数を増やして行くことになる。

【0056】以上が、ゲーム装置60の単独でのゲーム制御方法であるが、このゲーム装置60は、図7に示す

10

20

30

40

50

ように複数のゲーム装置60が調停回路を備えた中継手段61を介し、夫々のゲーム装置60の前記通信I/F21に接続されたケーブル61Aによって、複数のゲーム装置60間でのゲーム情報の送受信が可能に接続すれば、多人数参加型のゲームが行なえるようになってい

る。このようなゲーム装置1としての携帯ゲームで有名なものは、任天堂製の「ゲームボーイ」である。
【0057】図7における多人数参加型のゲームでは、夫々のゲーム装置60の表示装置41には、夫々のゲーム装置60視点でのゲーム状況が表示されるようになっている。つまり、ケーブルを介して送受信されるデータは、宝探しゲームを行なっている地図情報（前記ゲームエリア内）における位置情報であり、当該位置情報が他のゲーム装置60操作キャラクタの位置情報と予め定められた所定の位置関係になった時に、一対のゲーム装置60、60間での対戦プレーが開始される。

【0058】図8には、上述した対戦ゲームが開始された以後のゲームプレーフローを開示している。このゲームフローに沿って、以下に対戦ゲームにおける能力トレードに係わるゲーム制御方法について説明する。

【0059】上述したように、宝探しゲームが複数のゲームプレーヤの操作するゲーム装置60・・・60によりゲームが開始されると、夫々のゲーム装置60における操作キャラクタの位置情報が前記中継手段61を介して各ゲーム装置60に送信され、この位置情報を受信した各ゲーム装置60は、当該ゲーム装置60で操作する操作キャラクタ（例えばキャラクタA～Dの何れか）の位置と、受信した他のゲーム装置60での操作キャラクタの位置情報とを比較し、予め定められた所定範囲の位置関係にある場合には、対戦モードに移行するとともに、その所定範囲の位置関係にある他のゲーム装置60に対戦モードに移行するための対戦信号と、対戦する操作キャラクタに係わるキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を送信する。

【0060】この対戦信号を受け取った他のゲーム装置60においても、当該対戦信号を受信したことを契機にして対戦モードに移行するとともに、操作キャラクタのキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を対戦先のゲーム装置1に送信する。

【0061】そして、互いに対戦する相手の操作キャラクタの容姿を互いのゲーム装置60の表示装置41に表示させるべく、制御手段12により互いのカートリッジ6内のキャラクタROM6Cの電子データが利用される。このように、対戦相手の操作キャラクタが互いに相手の表示装置41に表示された後に対戦ゲームがスタートする（ステップS1）。

【0062】前記対戦ゲームは、前記対戦信号を送信したゲーム装置60が専攻で、1ターンごとに攻撃又は防御のゲーム入力をゲーム入力手段30により行なう。そして、攻撃が相手にヒットしたかどうかの演算は、相手

のゲーム装置60の制御手段12が担い、演算を行なった制御手段12により操作キャラクタのダメージを減算して、そのダメージ数値と残りのライフポイント等のキャラクタ情報を相手のゲーム装置60に送信し、この送信されたキャラクタ情報に基づいて相手に与えたダメージなどの情報を表示装置41に表示してプレーヤに告知する。このような送受信をターンごとに行ない、最終的に対戦するいずれか一方の操作キャラクタのライフポイントがゼロになった段階で勝敗が決定する（ステップS2）。

【0063】勝敗が決定されると、図9に示す能力トレード画面が勝者のゲームプレーヤが操作するゲーム装置1の表示装置41に、当該ゲーム装置60の制御手段12の制御により、カートリッジ6内のキャラクタROM6Cのデータが表示する（ステップS3）。

【0064】ここで、勝者のゲームプレーヤは、対戦相手の操作キャラクタが有している能力である、能力A、能力B、能力C、能力D、能力Fから欲しい能力を選択すると、前記対戦相手の操作キャラクタが有している能力を奪って、自分の所有する勝者となった操作キャラクタの既存の能力に加えること、又は、ルーレットゲームなどの抽選によって当たりとなると、その当たりに相当する能力の追加ができる。

【0065】前記対戦相手の操作キャラクタが有している能力から、欲しい能力を選択する場合は、「1. 奪うことができる能力」の中から欲しい能力を選択し、選択ボックスAに欲しい能力を配置し、決定ボタンBを押す（ステップS4）。

【0066】この決定ボタンBの入力によって、予めゲームプログラム6B内に用意された複数の能力データの中から、選択した能力に該当する能力データを使用可能にするための能力履歴データが、予めバックアップメモリ6Aに記憶される当該勝者の操作キャラクタの能力テーブルを書き換える一方、能力を奪われた敗者のゲームプレーヤのゲーム装置60に対して奪われた能力に関する信号を送信する。この信号を敗者のゲーム装置60側が受信すると、当該ゲーム装置の敗者の操作キャラクタのバックアップメモリ6A内の能力テーブルを奪われた能力が以後使用不可になるように書き換えが行われる（ステップS6）。

【0067】勝者及び敗者の操作キャラクタの互いの能力テーブルの書き換えが終了すると、対戦ゲームが終了する。

【0068】ルーレットによる抽選を選択する場合には、スタートボタンDを押す。スタートボタンDが押されるとルーレットゲームがスタートする（ステップS7）。

【0069】このルーレットゲームには、制御手段12の乱数テーブル12Dが利用され、制御手段12の制御によって、そのルーレットゲームの当たり／はずれに係

10

20

30

40

50

わる抽選処理が行われる（ステップS 8）。

【0070】前記抽選処理の結果が、当たり／はずれの何れだるかを乱数テーブル12Dから得られたデータに基づいて判定する（ステップS 9）。

【0071】前記ステップS 9においては、当たり／はずれの判定だけでなく、当たりの場合には、その当たりでどの能力を獲得するかを前記乱数テーブル12Dから得られたデータに基づいて決定する（ステップS 10）。

【0072】そして、抽選結果の表示と、当たりの場合には、その獲得能力の表示が表示装置41によって行われる（ステップS 11）。

【0073】ステップS 9において、はずれの場合には、そのはずれになったことを表示装置41に表示する（ステップS 12）

【0074】ステップS 1からステップS 12までの対戦ゲームにおいて、操作キャラクタの能力のトレードが行われたかを判別する（ステップS 13）。

【0075】そして、ステップS 13において、操作キャラクタの能力のトレードが行われていないときにはゲームが終了して、後に示す図10におけるステップS 28へ進むことになり、ゲームを続行するかをプレーヤに問うことになる。

【0076】また、ステップS 13において、操作キャラクタの能力のトレードが行われたときには、表示装置41に対して文字情報としてのパスワードが表示される（ステップS 14）。

【0077】上述したのは対戦ゲームに関する説明であるが、このゲームは複数のモードを有しており、プレーヤのゲーム入力手段30の入力操作により所望のモードに切り替えられる。図10は上述したゲーム装置10、50、60又は70において実行されるゲーム進行処理のサブルーチンを示す。

【0078】まず、最初にユーザ登録が済んでいるか否かを判断する（ステップS 21）。このユーザ登録の処理は、図11の表に示す如く、ゲーム装置の遊技者の氏名、性別、生年月日、血液型、住所、電話番号及びメールアドレス等の個人情報をゲーム装置の不揮発性RAM 18に記憶させるものである。

【0079】ステップS 21においてユーザ登録が済んでいないと判別したときには、VIPカード作成処理を実行する（ステップS 22）。このVIPカード作成処理は、上述した如き個人情報の各項目を遊技者に入力させる処理を実行し、入力された個人情報をゲーム装置10、50、60又は70の不揮発性RAM 18に記憶するとともに、サーバ4にこれらの個人情報を送信する。このようにすることで、サーバ4は、ゲーム装置10、50、60又は70で遊技をする遊技者を特定することができるのである。

【0080】次いで、不揮発性RAM 18に記憶した個

人情報に基づいて、図11に示す如きVIPカードを作成する。

【0081】図11は、遊技者が入力した個人情報に基づいて作成されたVIPカードの一例を示すものである。作成されたVIPカードには、遊技者の氏名、誕生日、血液型が表示される。また、このように作成されたVIPカードは、キーボード32、マウス33又はコントローラ34を所定の操作をすることにより表示装置41に表示することができるのである。

【0082】上述したステップS 21において、ユーザ登録が既に済んでいると判別したとき、又は、ステップS 22の処理を実行したときには、処理モードを選択する処理を実行する（ステップS 23）。この処理は、遊技者が実行したい処理や実行できる処理の一覧を表示装置41に表示し、遊技者は表示された一覧の中から所望の処理を選択し、選択された処理を実行しようとするものである。

【0083】上述したステップS 23において、応募モードが選択されたときにステップS 24の処理が実行される。ステップS 24の処理において、遊技者により選択された処理が応募モードでないと判別したときには、選択された処理が対戦ゲームモードであるか否かを判断する（ステップS 26）。選択された処理が対戦ゲームモードであると判別したときには、先述した対戦ゲームモードにおけるゲーム処理を実行する（ステップS 27）。

【0084】上述したステップS 27の処理を実行した後、ゲームを続行するか否かの旨を表示装置41に表示し、遊技者の入力操作を促し、ゲームを続行するか否かの判断を行う（ステップS 28）。遊技者がゲームを続行する旨の入力操作を行ったときには、上述したステップS 23に処理を戻す。

【0085】一方、上述したステップS 26において、選択された処理がキャンペーンモードでないと判別したとき、又はステップS 24において、遊技者がゲームを続行しないと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

【0086】次に、能力がトレードされた操作キャラクタが付された賞品を付与する情報を含む電子データを送信するルーチンについて説明する。

【0087】上述したステップS 25において呼び出されて実行される応募処理のサブルーチンを図12に示す。

【0088】最初に、操作キャラクタの能力がトレードされたかを判断する（ステップS 81）。操作キャラクタの能力がトレードされていないと判別したときには、直ちに本サブルーチンを終了する。このように、ステップS 81において、操作キャラクタの能力がトレードされたかを判別することにより、ゲームの結果が所定の条件を満たしたときにのみ、後述するパスワードを送信す

ることができ、ゲーム装置を確実に特定することができるので、通信における不安定さを解消することができるのである。

【0089】上述したステップS81において操作キャラクターの能力がトレードされたと判別したときには、サーバ4と通信可能な状態となっているか否かを判断する(ステップS82)。次いで、プレーヤのゲーム入力手段による操作により能力が追加されトレードされた操作キャラクターの付された賞品の付与を促す情報を含む電子データを送信し(ステップS83)、パスワードを送信し(ステップS84)、個人情報を送信する(ステップS85)。

【0090】尚、ここで、パスワードは、例えば、「BUFO BVNKN」と「IPMQ OZNSI」との2つの文字列である。また、個人情報は、例えば、図11に示した例においては、遊技者の氏名、性別、生年月日、血液型、住所、電話番号及びメールアドレス等である。このようにしたことにより、賞品付与の条件とされる文字情報を通信情報としてサーバ4に送信することができるのである。

【0091】この後、サーバ4は、ゲーム装置10、50、60又は70から送信された賞品の付与を促す情報、パスワード及び個人情報を受信し、賞品の付与を促す情報、パスワード及び個人情報が所定の条件を満たすと判別したときには、ゲームに登場する操作キャラクターの画像データ及び操作キャラクターの様々な能力値が付されたトレーディングカード(図13参照)に関する電子データを賞品としてゲーム装置10、50、60又は70に送信する。賞品としては、操作キャラクターの音声データなどを用いることも可能である。

【0092】このように、ゲームプレーで能力が追加されトレードされた操作キャラクターの付された賞品を電子データの受信という形で実際に付与するので、遊技者に対して、さらに能力の追加された操作キャラクターの付された賞品を得ようと、ゲーム内において操作キャラクターの能力を追加させるべくより熱意を持ってプレーするようにさせることが可能となる。

【0093】ゲーム装置10、50、60又は70は、サーバから発せられた音声データや画像データを賞品として受信し(ステップS85)、本サブルーチンを終了する。

【0094】本実施形態においては、対戦ゲームにおいてトレードされた操作キャラクターに関する賞品を促す情報を送信し、当該賞品に関する電子データを受信しているが、これに限定されるものでなく、ゲームを行った結果操作キャラクターの能力が追加されたことを条件として、当該能力が追加された操作キャラクターが付された賞品を促す情報を送信し、当該賞品に関する電子データを受信することも可能である。また、賞品を促す情報の送信は、さらなる能力の追加やトレードにより新しいパスワードを表示装置などに表示させることにより、複数回

行うことが可能であり、これによりプレーヤは同じ操作キャラクターであって能力値の異なるトレーディングカードなどの賞品を取得することが可能となり、ゲーム装置によるゲーム以外に、トレーディングカードゲームを行うときに、従来固定化されたキャラクターと能力値との関係を不定化することが可能となる。さらに、プレーヤへの賞品の付与は、サーバからの電子データの受信以外に、郵送などにより提供される場合もある。

【0095】

【発明の効果】本発明によれば、ゲームを行い操作キャラクターの能力の追加又はトレードにより賞品付与の条件とされる文字情報を表示させるので、文字情報と賞品付与を促す情報を含む電子データの送信により、上記操作キャラクターの付された賞品が付与されるのではないかとという期待感を与えることが可能となり得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 ゲーム装置とサーバとの関係を示す概略図である。

【図2】 ゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置のハードブロック図である。

【図4】 図1における制御手段の概略機能ブロック図である。

【図5】 キャラクタA、Bの2段階の容姿の変化を示す図である。

【図6】 キャラクタC、Dの5段階の容姿の変化を示す図である。

【図7】 多人数参加プレーのゲームシステム概要図である。

【図8】 能力トレードの流れを示すフロー図である。

【図9】 能力トレード画面を示す説明図である。

【図10】 ゲーム進行の処理を実行するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図11】 個人情報の例を示す表である。

【図12】 応募処理を実行するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図13】 賞品としてのトレーディングカードを示す図である。

【符号の説明】

1 ゲームシステム

4 サーバ

10 パーソナルコンピュータ(ゲーム装置)

12 制御手段(制御手段)

21 通信インターフェイス(通信手段)

30 ゲーム入力手段

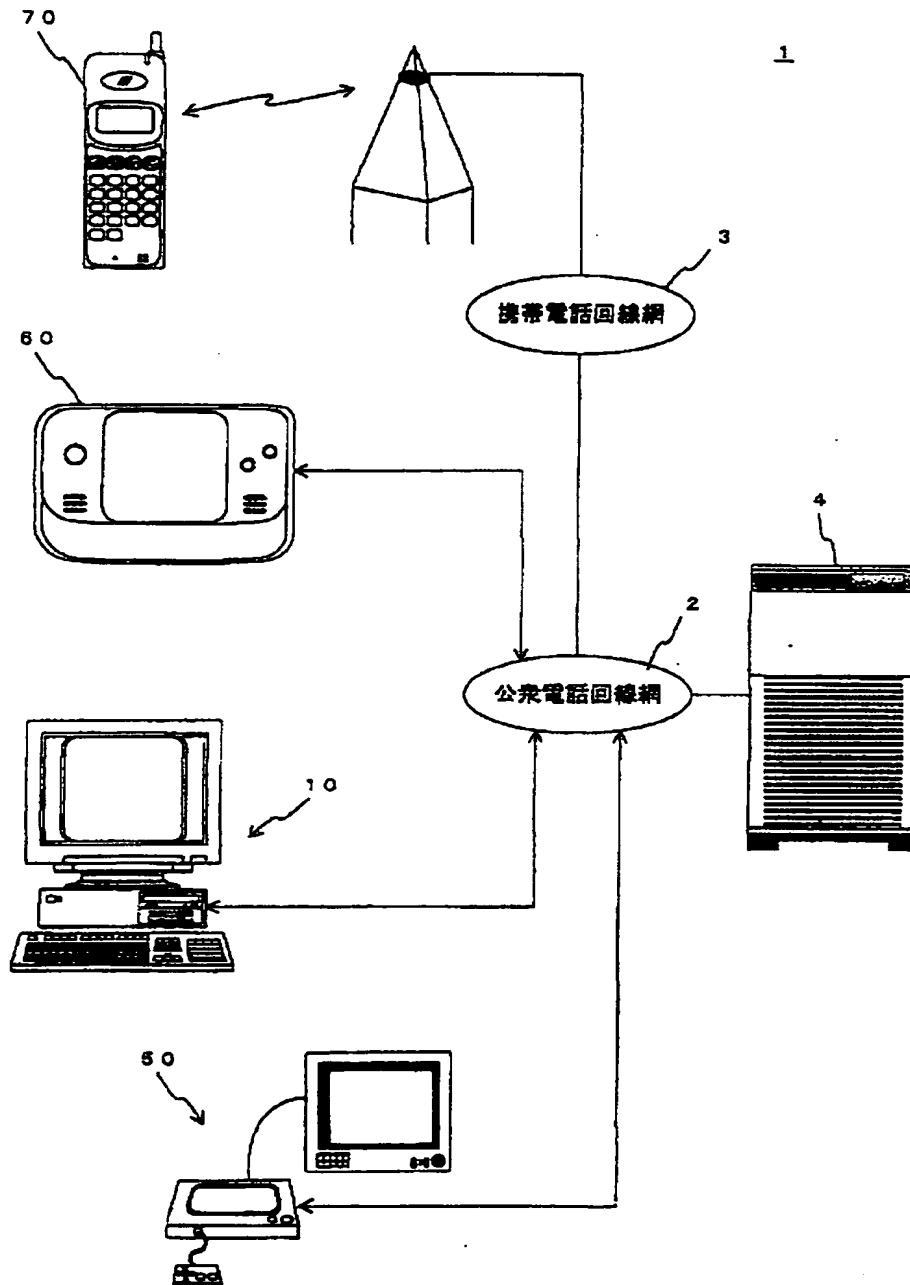
41 表示装置(表示手段)

50 ゲーム専用装置(ゲーム装置)

60 携帯型ゲーム装置(ゲーム装置)

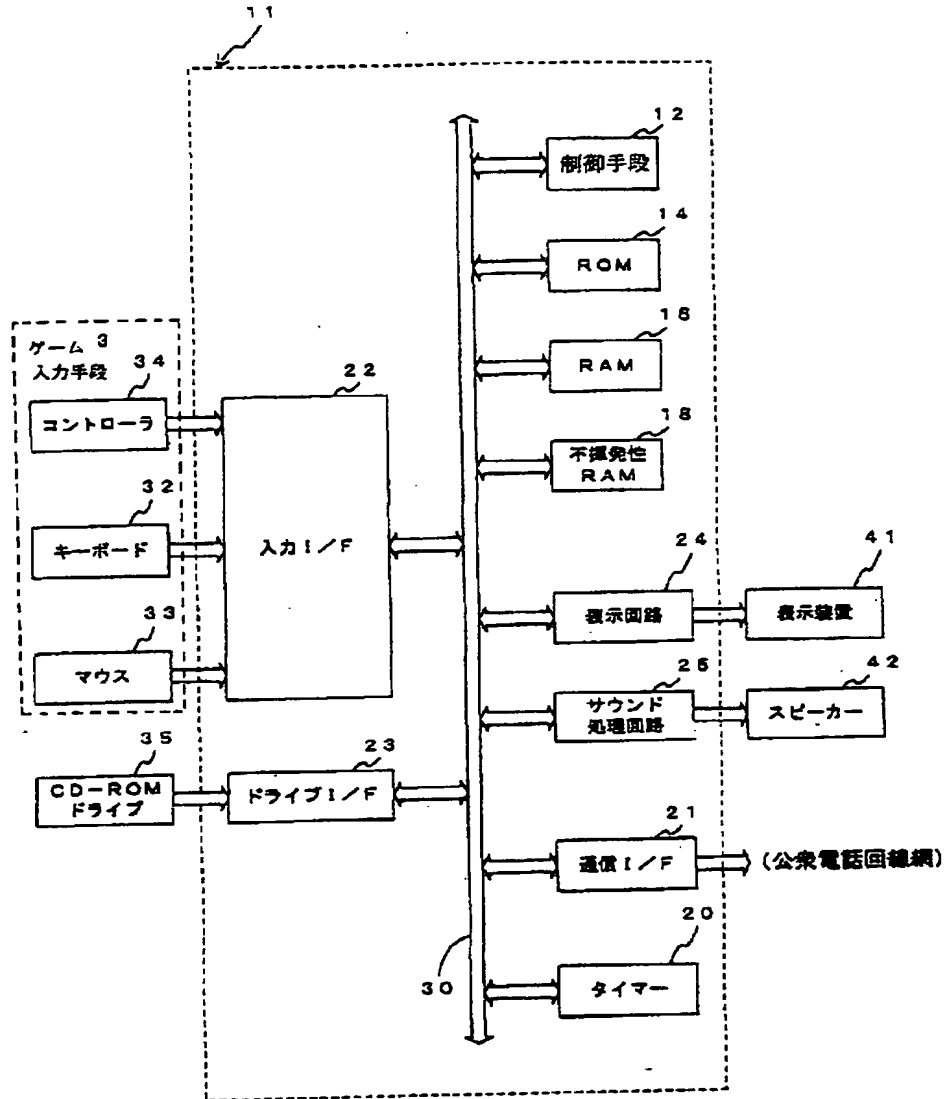
70 携帯電話(ゲーム装置)

【図1】

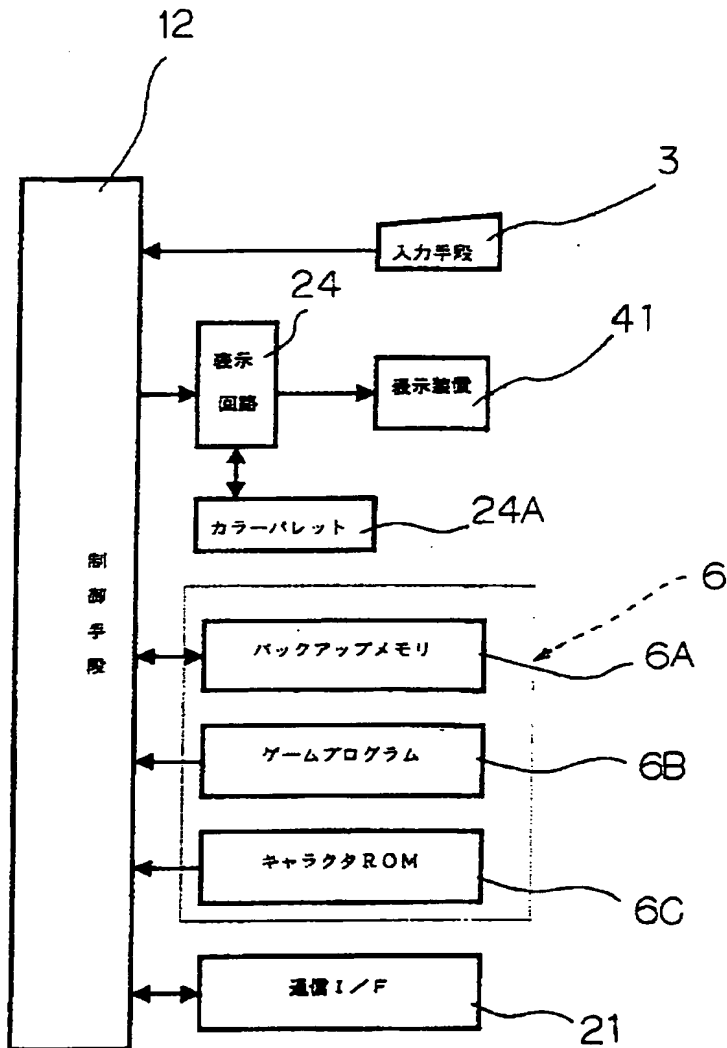


【図2】

10, 50, 80, 70



【図3】



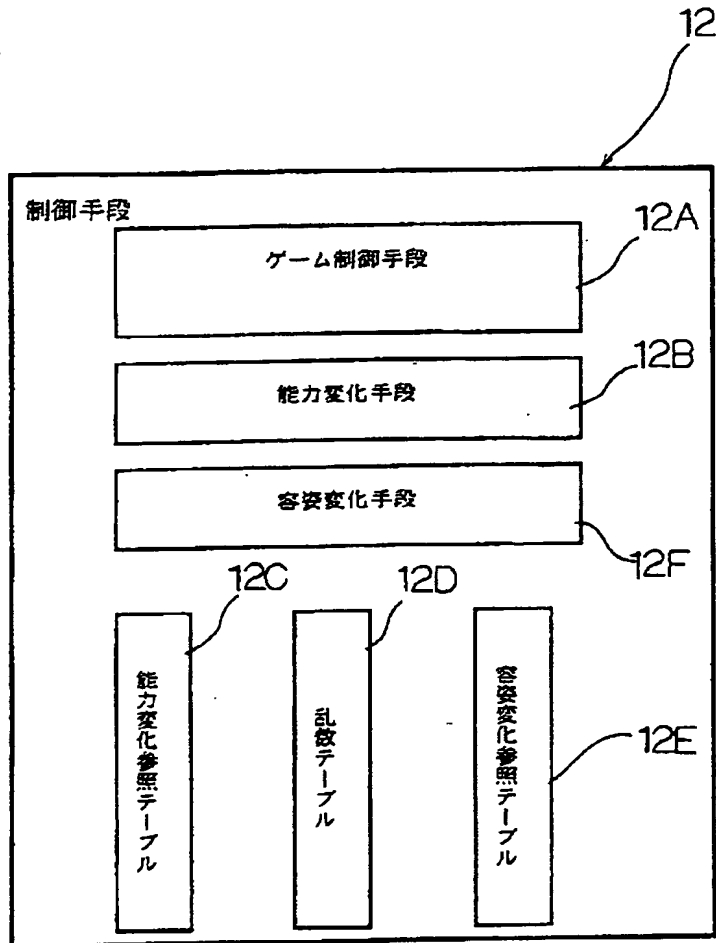
【図11】

(1)	氏名
(2)	性別
(3)	生年月日
(4)	血液型
(5)	住所
(6)	電話番号
(7)	メールアドレス

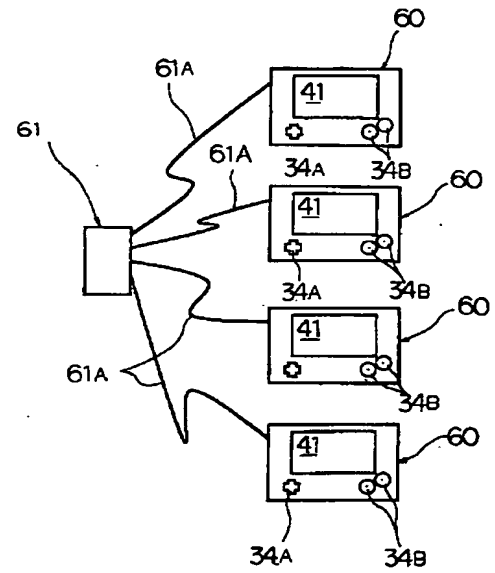
【図13】



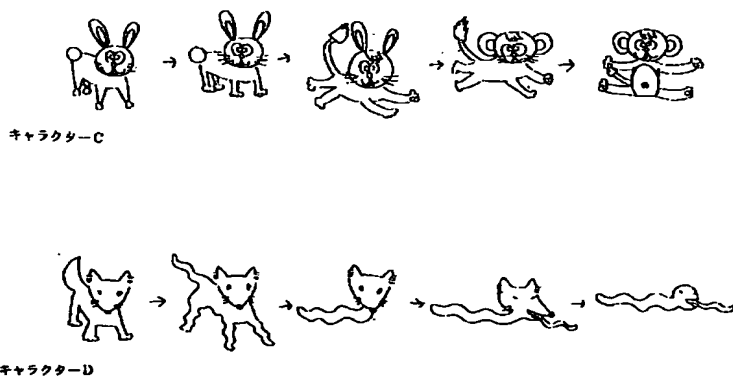
【図4】



【図7】

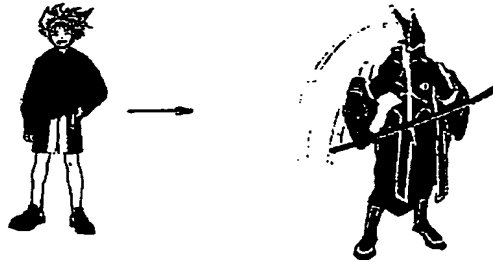


【図6】

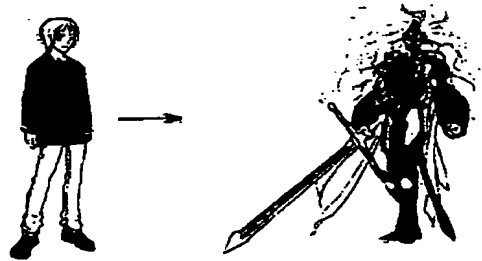


【図5】

キャラクターA



キャラクターB



【図9】

5

能力トレード画面

今回はあなたの勝利です。下記の相手のキャラクターが有する能力の中からトレード（買いたい）したい能力を選択するのか、換金によって新たな能力を得るかを選択してください。

1. 奪うことができる能力

①能力A ②能力B ③能力C ④能力D ⑤能力E ⑥能力F

2. 換金によって新たな能力を得る。

今日の換金はルーレット

C

5

A

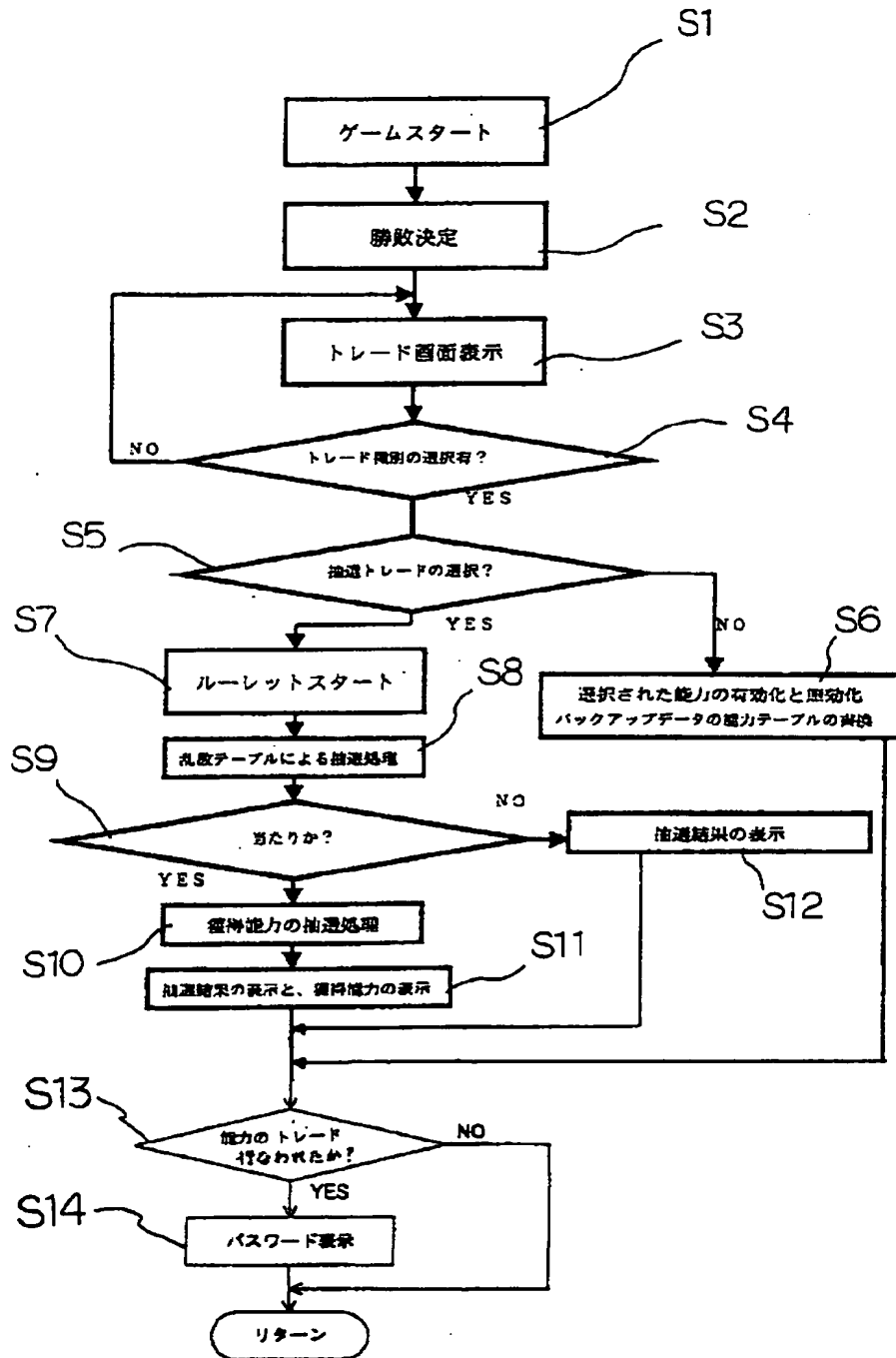
決定

B

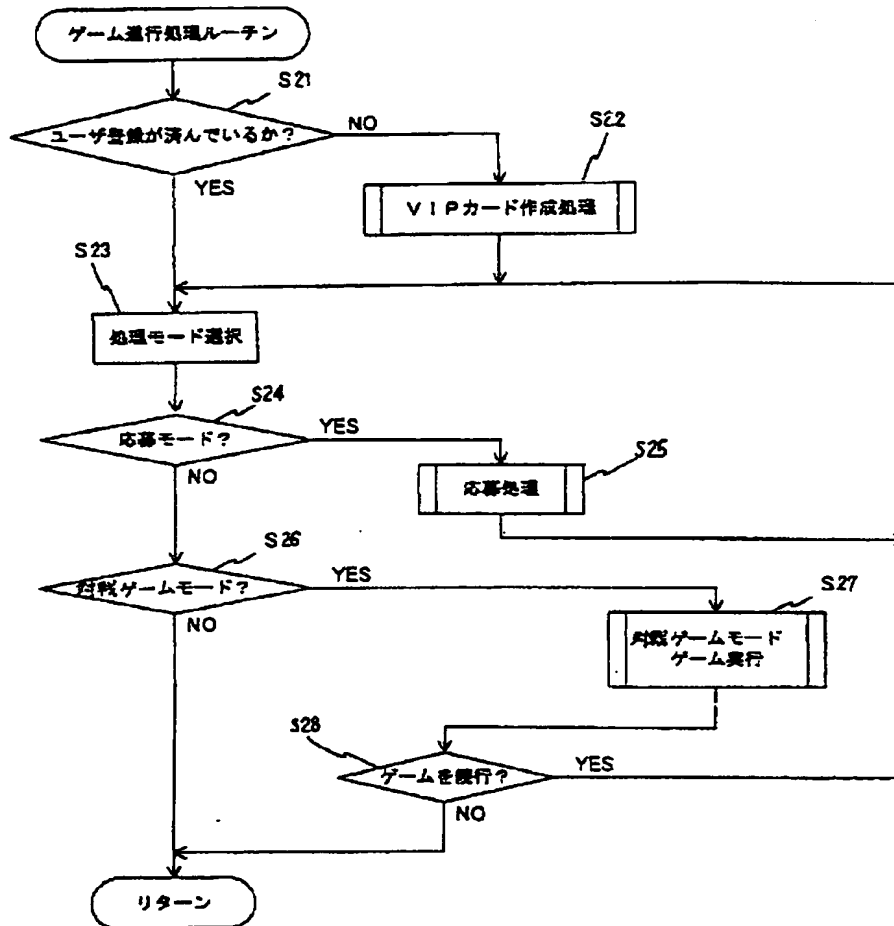
スタート

D

【図8】



【図10】



【図12】

